



Equilíbrio e o jogador

Olá, estudante, como vai?

Falamos muito sobre "**Os tipos mais comuns de equilíbrio de Jogos: Jogador"** ao longo das nossas aulas, não é verdade? Falamos sobre: Corpo versus Mente, Competição versus Cooperação, Curto versus Longo e Recompensas.

Por via das dúvidas, vamos dar uma recapitulada nas partes mais importantes do conteúdo?

Inicialmente, vamos relembrar quais são os 12 Tipos Mais Comuns de Balanceamento de Jogo:

- Tipo de Equilíbrio #1: Equidade
- Tipo de Equilíbrio #2: Desafio vs Sucesso
- Tipo de Equilíbrio #3: Escolhas Significativas
- Tipo de Equilíbrio #4: Habilidade vs Sorte
- Tipo de Equilíbrio #5: Cabeça vs Mãos
- Tipo de Equilíbrio #6: Competição x Cooperação
- Tipo de Equilíbrio #7: Curto x Longo

- Tipo de Equilíbrio # 8: Recompensas



- Tipo de Equilíbrio #9: Punição
- Tipo de Equilíbrio #10: Liberdade vs Experiência Controlada
- Tipo de Equilíbrio #11: Simples vs Complexo
- Tipo de Equilíbrio #12: Detalhe vs Imaginação

Tipo de Equilíbrio #5: Cabeça vs Mãos

Schell (2019, p. 184) comenta que “esse tipo de equilíbrio é bastante direto: quanto do jogo deve envolver uma atividade física desafiadora (seja dirigir, arremessar ou apertar botões com destreza) e quanto deve envolver o pensamento?”. Relativamente ao ponto, o tipo de equilíbrio “Cabeça vs. Mãos” é um conceito que se refere a uma distinção entre pensar (cabeça) e fazer (mãos). Portanto, conviria notar que um indivíduo (jogador) pode ter boas ideias, estratégias e escolhas significantes, mas pode não ter as habilidades práticas para concretizar essas ideias, ou vice-versa. O seu público prefere mais raciocínio ou mais destreza? “- muitos jogos envolvem estratégias constantes e resolução de quebra-cabeças, ao mesmo tempo em que realizam proezas de velocidade e destreza (SCHELL, 2019, p. 184).

Um indivíduo com forte predisposição para pensar estrategicamente (“Cabeça") pode se destacar em áreas como esquematização, raciocínio lógico, planeamento, estratégia, solução de problemas e tomada de decisões, enquanto alguém com fortes habilidades de fazer (“mãos”) pode ter perícias para trabalhos manuais ou tarefas físicas (de maneira eficaz). Assim, você pode construir um sistema que combine as habilidades de “cabeça” e “mãos”, pois permite que o jogador esboce ações e também os

execute com eficácia (ação e resolução de quebra-cabeças). “Pode ser fácil esquecer que um jogo com muitos botões pressionados ainda pc envolver muita reflexão e estratégia” (SCHELL, 2019, p. 185).

Vejamos agora como aplicar “a lenta Cabeça vs Mãos” no processo de balanceamento de um jogo:

Lente da Cabeça e das Mãos: *Yogi Berra disse uma vez: “O beisebol é 90% mental. A outra metade é física.” Para garantir que seu jogo tenha um equilíbrio mais realista de elementos mentais e físicos, use as Lentes de Cabeça e Mãos. Faça a si mesmo estas perguntas:*

- *Meus jogadores estão procurando uma ação irracional ou um desafio intelectual?*
- *Adicionar mais lugares que envolvam a resolução de quebra-cabeças em meu jogo o tornaria mais interessante?*
- *Existem lugares onde o jogador pode relaxar o cérebro e apenas jogar sem pensar?*
- *Posso dar ao jogador uma escolha - ter sucesso exercitando um alto nível de destreza ou encontrando uma estratégia inteligente que funcione com um mínimo de habilidade física?*
- *Se “1” significa totalmente físico e “10” significa totalmente mental, que número meu jogo obteria?*
- *Esta lente funciona particularmente bem quando usada em conjunto com a Lente do Jogador* (SCHELL, 2019, p. *185*).

Tipo de Equilíbrio #6: Competição x Cooperação

Schell (2019, p. 185) afirma que "competição e cooperação são impulsos animais básicos". O autor comenta, ainda, que "os jogos fornecem u maneira socialmente segura de explorar como as pessoas ao nosso redor se comportam em situações estressantes". Nesse sentido, competição e cooperação são duas abordagens diferentes para atingir uma meta ou objetivo. Na competição, cada pessoa ou grupo está tentando superar os outros para alcançar uma recompensa (o que pode levar a efeitos negativos, como ansiedade, tensão, estresse, ressentimento e foco em vencer a todo custo, por exemplo, jogos online). A cooperação, em contrapartida, envolve indivíduos ou grupos trabalhando juntos para atingir uma meta ou objetivo compartilhado. Para não nos estendermos, observemos adicionalmente que, na cooperação, a ênfase está no trabalho em equipe, no compartilhamento de informações e recursos, além da ajuda mútua para alcançar o resultado desejado (por exemplo, dominar a outra equipe). (SCHELL, 2019). No processo de desenvolvimento e balanceamento de um jogo, tanto a competição quanto a cooperação são abordagens que têm seus pontos fortes e fracos, e a melhor abordagem depende das decisões criativas, técnicas, situação específica e das metas e objetivos perseguidos.

Vejamos agora como aplicar as três lentes da "Competição x Cooperação" no processo de balanceamento de um jogo.

Lente da Competição: *Determinar quem é mais habilidoso em algo é um desejo humano básico. Os jogos de competição podem satisfazer esse desejo. Use essa lente para garantir que seu jogo competitivo faça as pessoas quererem vencê-lo. Faça a si mesmo estas perguntas:*

- *O meu jogo dá uma medida justa da habilidade do jogador?*
- *As pessoas querem ganhar meu jogo? Por quê?*

- *Ganhar este jogo é algo de que as pessoas podem se orgulhar? Por quê?*

- *Os novatos podem competir de forma significativa no meu jogo?*

- *Os especialistas podem competir de forma significativa no meu jogo?*

- *Os especialistas geralmente podem ter certeza de que derrotarão os novatos?*

Lente da Cooperação: *Colaborar e ter sucesso em equipe é um prazer especial que pode criar laços sociais duradouros. Use esta lente para estudar os aspectos cooperativos do seu jogo. Faça estas perguntas:*

● *Cooperação requer comunicação. Meus jogadores têm oportunidade suficiente para se comunicar? Como a comunicação poderia ser aprimorada?*

- *Meus jogadores já são amigos ou são estranhos? Se forem estranhos, posso ajudá-los a quebrar o gelo?*

- *Existe sinergia (2 + 2 = 5) ou antergia (2 + 2 = 3) quando os jogadores trabalham juntos? Por quê?*

- *Todos os jogadores têm o mesmo papel, ou eles têm trabalhos especiais?*

- *A cooperação é bastante aprimorada quando não há como um indivíduo realizar uma tarefa sozinho. Meu jogo tem tarefas como essa?*

- *Tarefas que forçam a comunicação inspiram a cooperação. Alguma das minhas tarefas força a comunicação?*

- Lente da Competição vs. Cooperação: *Equilibrar competição e cooperação pode ser feito de muitas maneiras interessantes. Use es lente para decidir se eles estão balanceados adequadamente em seu jogo. Faça estas perguntas:*

- *Se "1" for Competição e "10" for Cooperação, que número meu jogo deve obter?*

- *Posso dar aos jogadores a opção de jogar cooperativamente ou competitivamente?*

- *Meu público prefere competição, cooperação ou uma mistura?*

- *A competição em equipe é algo que faz sentido para o meu jogo? Meu jogo é mais divertido com competição em equipe ou solo?* (SCHELL, 2019, p. *186-187*).

Tipo de Equilíbrio #7: Curto x Longo

Para o design de jogos digitais, a duração do jogo refere-se ao tempo que o jogador leva para jogar um jogo do início ao fim. De acordo com o que seria razoável, esse 'tempo' pode variar muito dependendo do gênero de jogo, do nível de experiência ou habilidades do jogador, estilo ou modo de jogo (por exemplo, online ou offline). Segundo Schell (2019, p. 188), "se o jogo for muito curto, os jogadores podem não ter a chance de desenvolver e executar estratégias significativas. Mas se o jogo for muito longo, os jogadores podem ficar entediados ou podem evitar o jogo porque jogá-lo requer muito tempo". A duração do jogo geralmente é determinada por fatores como as condições de vitória ou derrota, além do número de níveis, a complexidade de cada nível e a quantidade de conteúdo disponível no jogo (compare as condições de vitoria entre um jogo de mundo aberto e um jogo do subgênero Roguelike).

Vejamos agora como aplicar "a lenta Duração do Jogo" no processo de balanceamento de um jogo:



Lente do Tempo: *Diz-se que "o tempo é tudo." Nosso objetivo como designers é criar experiências, e experiências são facilmente estragadas quando são muito curtas ou muito longas.*

Faça estas perguntas para fazer o seu com o comprimento certo:

- *O que determina a duração das minhas atividades de jogo?*
- *Meus jogadores estão frustrados porque o jogo termina muito cedo? Como posso mudar isso?*
- *Meus jogadores estão entediados porque o jogo continua por muito tempo? Como posso mudar isso?*
- *Definir um limite de tempo pode tornar o jogo mais emocionante. É uma boa ideia para o meu jogo?*
- *Uma hierarquia de estruturas de tempo ajudaria meu jogo? Ou seja, várias rodadas curtas que juntas formam uma rodada maior?*

O tempo pode ser muito difícil de acertar, mas pode fazer ou quebrar um jogo. Freqüentemente, faz sentido seguir o velho ditado vaudevilliano de "Deixe-os querendo mais. " (SCHELL, 2019, p. *189 e 191*).

Tipo de Equilíbrio # 8: Recompensas

Todo mundo que já jogou já se deparou com recompensas de uma forma ou de outra. Na verdade, quando se trata de jogar videogames, as recompensas são a base do mecanismo de ação (comentou uma ação, você foi recompensado por isso, e agora você quer repetir essa ação).

Conviria notar, contudo, que existem dois níveis de recompensas: externa e interna. Mas, antes de continuarmos, o que é uma recompensa? E poucas palavras, recompensas são uma forma de reforço positivo dado em resposta a um comportamento ou ação realizada. Podem ser tangíveis, como um prêmio, ou intangíveis, como reconhecimento. Assim, as recompensas internas são o prazer que obtemos diretamente da jogabilidade (isto é, jogamos simplesmente porque é agradável para nós jogar, e não precisamos de nenhuma recompensa adicional). Por outro lado, recompensas externas são projetadas para nos dar motivação adicional, seja através de itens, recursos, coletáveis, desafios, habilidades, conflito, pontuação, e assim por diante. Schell (2019), comenta que existem vários tipos comuns de elogios que os jogos tendem a oferecer:

Elogio	A mais simples das recompensas, o jogo apenas informa que você fez um bom trabalho, seja por meio de uma declaração explícita, de um efeito sonoro especial ou até mesmo de um personagem do jogo falando com você. Tudo dá no mesmo: o jogo julgou você e aprova. Os jogos da Nintendo são famosos por dar aos jogadores muitos elogios secundários por meio de sons e animações para cada recompensa que recebem.
Pontos	Em muitos jogos, os pontos não servem para nada além de uma medida do sucesso do jogador, seja por habilidade ou sorte. Às vezes, esses pontos são uma porta de entrada para outra recompensa, mas, muitas vezes, essa medida do seu sucesso é suficiente - principalmente se outras pessoas puderem vê-lo em uma lista de pontuações mais altas.
Jogo Prolongado	Em muitos jogos (pinball, por exemplo), o objetivo do jogo é arriscar recursos (no pinball, sua bola) para somar o máximo de pontos possível sem perder o que você colocou em risco (sua bola pelo ralo) . Em jogos com essa estrutura de “vidas”, a recompensa mais valiosa que um jogador pode obter é uma vida extra. Outros jogos que têm limites de tempo recompensam os jogadores adicionando tempo à sua sessão de jogo, o que realmente equivale à mesma coisa. Jogo prolongado é desejável porque permite uma pontuação mais alta e uma medida de sucesso, mas também explora nosso impulso humano natural de sobrevivência.
Um gateway	Embora tenhamos o desejo de ser julgados favoravelmente, também temos o desejo de explorar. As estruturas do jogo que recompensam o sucesso, movendo você para novas partes do jogo, satisfazem esse desejo básico. Sempre que você ganha acesso a um novo nível ou ganha uma chave para uma porta trancada, você recebe uma recompensa de portal



Espetáculo	Gostamos de apreciar coisas bonitas e interessantes. Frequentemente, os jogos tocam música ou mostram animações como uma simples recompensa. "intervalo" no final do nível 2 em Pac Man foi provavelmente o primeiro exemp. disso em um videogame. Esse tipo de recompensa raramente satisfaz os jogadores por si só, então tende a ser combinado com outros tipos de recompensa.
Expressão	Muitos jogadores gostam de se expressar dentro de um jogo com roupas ou decorações especiais. Embora muitas vezes não tenham nada a ver com um objetivo no jogo, eles podem ser muito divertidos para um jogador e satisfazer um desejo básico de deixar uma marca no mundo.
Poderes	Tornar-se mais poderoso é algo que todos desejam na vida real e, em um jogo, tornar-se mais poderoso provavelmente melhorará o julgamento do jogo sobre o sucesso de um jogador. Esses poderes podem vir de várias formas: ficando "rei" em checker s, tornando-se alto em Super Mario World, acelerando em Sonic the Hedgehog , obtendo armamento especial em Quake. O que todos os poderes têm em comum é que eles fornecem uma maneira de alcançar seu objetivo mais rapidamente do que antes.
Recursos	Enquanto os jogos de cassino e as lotarias recompensam o jogador com dinheir real, os videojogos recompensam mais frequentemente o jogador com recursos que só podem ser usados no jogo (por exemplo, comida, energia, munições, pontos de vida). Alguns jogos, ao invés de dar recursos diretamente, dão dinheiro virtual que o jogador pode escolher como gastar. Normalmente, as coisas que se pode comprar com esse dinheiro são recursos, poderes, jogo prolongado ou expressão.
Conclusão	Completar todos os objetivos em um jogo dá uma sensação especial de encerramento aos jogadores que eles raramente obtêm ao resolver problemas na vida real. Em muitos jogos, esta é a recompensa final - quando você atinge esse ponto, muitas vezes não faz sentido continuar jogando.

Vejamos agora como aplicar "a lenta Recompensas" no processo de balanceamento de um jogo:

Lente da Recompensa: *Todo mundo gosta de ouvir que está fazendo um bom trabalho. Faça estas perguntas para determinar se o seu jogo está dando as recompensas certas nas quantidades certas nos momentos certos:*

- *Quais recompensas meu jogo está dando agora? Pode dar outros também?*

- *Os jogadores ficam entusiasmados quando recebem recompensas no meu jogo ou ficam entediados com elas? Por quê?*

- *Receber uma recompensa que você não entende é como não receber nenhuma recompensa. Meus jogadores entendem as recompensas que estão recebendo?*

- *As recompensas que meu jogo oferece são muito regulares? Eles podem ser dados de uma maneira mais variável?*

- *Como minhas recompensas estão relacionadas entre si? Existe uma maneira de eles estarem melhor conectados?* (SCHELL, 2019, p. *189 e 191*).

- *Como minhas recompensas estão sendo construídas? Muito rápido, muito lento ou apenas certo?*

O balanceamento de recompensas é diferente para cada jogo. Um designer não só tem que se preocupar em distribuir os corretos, mas também em oferecê-los nos momentos certos e nas quantidades certas. Isso só pode ser determinado por tentativa e erro - mesmo assim, provavelmente não será adequado para todos. Ao tentar equilibrar as recompensas, é difícil ser perfeito – muitas vezes você tem que se contentar com "bom o suficiente"."

Resumo das lentes de Schell (5-8)

Tipo de Equilíbrio: Cabeça vs Mãos	**Lente: Lente da Cabeça e das Mãos** o Brincar está à procura de desafios físicos ou intelectuais? o Resolver quebra-cabeças tornaria o jogo mais interessante? o Existem lugares onde o jogador pode relaxar o cérebro e jogar sem pensar? o Posso dar ao jogador uma escolha - ter sucesso pensando ou com destreza física?
Tipo de Equilíbrio #6: Competição vs Cooperação	**Lente #43: A Lente da Competição** o Meu jogo fornece uma medição justa da habilidade do jogador? o As pessoas querem ganhar o meu jogo? o Ganhar é algo de que as pessoas podem se orgulhar? o Os novatos podem competir no jogo? o Os especialistas podem competir significativamente? o Os especialistas geralmente podem ter certeza de que derrotarão os novatos? **Lente: A Lente da Cooperação** o Os participantes cooperantes podem se comunicar? o Os jogadores são estranhos? Você precisa quebrar o gelo? o Todos os jogadores têm o mesmo papel? o O jogo tem tarefas que os jogadores precisam cooperar para completar? o Alguma força-tarefa se comunica? o Os jogadores querem competição, cooperação ou uma mistura? o A competição por equipas faz sentido?



Tipo de Equilíbrio: Duração do jogo	**Lente: Lente do Tempo** o Equilibrando a duração do jogo: o muito tempo == os jogadores ficam entediados. o muito curto == não enouch chance de desenvolver estratégias significativas.
Tipo de Equilíbrio: Recompensas	**Lente: Lente das Recompensas** o Quais são as recompensas atuais do jogo? Há espaço para mais? o Os jogadores ficam animados quando recebem recompensas ou entediados? o Os jogadores entendem as recompensas que estão recebendo? o As recompensas são muito regulares? Devem ser distribuídos de forma mais variada. o Como minhas recompensas estão relacionadas umas com as outras? o Como as recompensas são construídas? Muito rápido, muito lento ou apenas certo?

Espero que tenham gostado e até mais!

Vida longa e próspera!

Atividade Extra

A partir do que foi apresentado neste módulo, principalmente no aprofundamento da temática sobre ideias, diversão e a imersão na indústria de jogos digitais, recomenda-se:

- A leitura do artigo "A imersão em jogos digitais como catalisadora de vivências: Um panorama pela experiência de jogar", de Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa. O artigo pode ser facilmente encontrado no Google.

- Assistir ao documentário “1983 - O Ano do Videogame no Brasil” (ZeroQuatroMídia, 2017). O documentário conta a chegada e produç dos primeiros jogos digitais no país oficialmente.

- A leitura do artigo "Geração Automática de Personagens: Um Mapeamento Sistemático da Literatura”, de Felipe Pasini; Andre Tavares da Silva; Marcelo da Silva Hounsell. O artigo pode ser facilmente encontrado no Google.

Referência Bibliográfica

ANDALÓ, F. **Modelagem e animação 2D e 3D para jogos.** São Paulo: Saraiva, 2015.

ARANDA, Mariela Haidée. **A importância da criatividade no processo de inovação** (PI). Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) - Escola de engenharia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2009.

BRITO RÊGO, Gildygleide Cruz de. **Gestão da criatividade e inovação em empresas organizadoras de eventos.** 2018. 147f. Dissertação (Mestrado em Turismo) - Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2018.

BEABLE, Scott. **‘The Lion King’:** The Lion King Side-by-Side Comparison of Original 1994 Film and 2019 Computer Animated Remake. Laughing Squid, Nova York, 23 de novembro de 2018. Disponível em < https://laughingsquid.com/the-lion-king-side-by-side-comparison-1994-2019/>. Acesso em 07 de nov 2022.

HO, Jeffrey CF. **Relevance and Immersion in Digital Games:** Content and Personal Factors. In Proceedings of the 3rd International Conference on Human-Computer Interaction and User Experience in Indonesia (CHIuXiD '17). Association for Computing Machinery, Nova York, NY, EUA, 24–27, 2017. https://doi.org/10.1145/3077343.3077345

HUIZINGA, J. **Natureza e significado do Jogo.** In: Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008. p. 5-31.

KOTLER, P.; KELLER, K. L. **Administração de Marketing**. 15. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2019.

RABIN, S. **Introdução ao desenvolvimento de games:** criação e produção audiovisual. São Paulo: Cengage learning, 2012. v. 3.

ROGERS, D. L. **The Digital Transformation Playbook:** Rethink your Business for the Digital Age. New York: Columbia University Press, 2016.

ROTTERNBERG, Josh. **'The Lion King':** Is it animated or live-action? It's complicated. LA Times, Los Angeles, 19 de julho de 2019. Disponível em <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2019-07-19/the-lion-king-remake-animation-live-action-photo-real>. Acesso em 07 de nov 2022.

RMCTeam. Elden Ring, the best graphics settings on PC. In: **Games News, 7 de Março de 2022.** Disponível em < https://www.realmicentral.com/2022/03/07/elden-ring-the-best-graphics-settings-on-pc/>. Acesso em 07 de nov 2022.

RIOS, Sara Nunes. **THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST COMPLETA 27 ANOS.** Warzone, São Paulo, 21 de novembro de 2018. Disponível em < https://warpzone.me/the-legend-of-zelda-a-link-to-the-past-completa-27-anos/>. Acesso em 07 de nov 2022.

SCHELL, J. **A arte do design de jogos.** Flórida: CRC Press, 2014.



Ir para exercício